توظيف النص الأسطوري في الخطاب السينمائي

م.م. انور عبد شاطي
البريد الالكتروني:anwrabd609@gmail.com
Mobile :07707889290
معهد الفنون الجميلة بغداد-الرصافة للبنين

Baghdad 2019

الفصل الاول/ الاطار المنهجي

اولا. مشكلة البحث:

بعد التطورات التي طرأت على صناعة الافلام السينمائية والدراما التلفزيونية، نتيجة تداخل العديد من التقنيات العلمية، وخصوصاً برامجيات الحاسوب، لم تُعد الموضوعات الغرائبية او الاسطورية عصية او صعبة التنفيذ والتجسيد بسبب غرائبية ولا مألوفية الاحداث والشخصيات والافعال الخارقة للمألوف والعلم والمنطق، فقد وظفت التقنية والعلم في بناء الشكل السينماتوغرافي، جعلت من هذا الوسيط ذا قدرات تجسيدية، قادرة على معالجة شتى الموضوعات، والتعبير عن أعقد الأفكار الانسانية، سواء أكانت فلسفية ام أسطورية أم فنتازية في بنائية الصورة المرئية.

مثل التعامل مع الاساطير تحديا ابداعيا منذ بدايات السينما وحتى وقتنا الحاضر، بسبب الغنى الفكري والحدثي داخل الاسطورة، وهو ما يعني البحث عن معالجات اخراجية تتماهى مع الاسطورة وتقدمها بشكل جديد، من حيث التنفيذ والاستعانة بتقنيات رقمية تمكن التعامل مع المكان والشخصية والفعل الاسطوري صدقيته على مستوى التنفيذ، يضاف الى ذلك ان للأسطورة خصوصية في تناولها القصصي على مستوى عمقها الفكري او الفلسفي او كونها ذات قدسية عند بعض الاقوام، وقد ادرك الباحث ان للأسطورة رسوخا في العمل الفني، لانها تشير دائما الى وقائع يزعم انها حدثت منذ زمن بعيد، وجوهر الاسطورة يكمن في القصة التي تحكيها. من ما تقدم اوجز الباحث مشكلة البحث بالتساؤل الاتي:

ما هي المعالجات الاخراجية لتوظيف النص الأسطوري في الخطاب السينمائي؟

ثانيا: اهمية البحث:

تكمن اهمية البحث في التعرض الى المعالجات الاخراجية للأساطير من خلال القدرات التي تتميز بها الصورة السينمائية والتلفزيونية من اظهار دلالات ومعانٍ داخل العمل الفيلمي.

ثالثا. هدف البحث:

يهدف البحث الى:
الكشف عن المعالجات الاخراجية للأسطورة في الفيلم السينمائي.

رابعا. حدود البحث:

1.الحد الموضوعي. المعالجات الاخراجية للقصص الاسطورية وتحويلها الى الافلام سينمائية الأسطورية.
2.الحد المكاني. السينما الامريكية.
3.الحد الزماني. (2014-2016).

خامسا. تحديد المصطلحات:

الاسطورة: أ : لغة:

"الاساطير: الاباطيل: وهي الاحاديث لا نظام لها، واحدتها: إسطار وإسطارة وأسطورة ، وسطورها: والفها، وسطر علينا، اتانا بالأساطير.

الأسطورة: هي القصة او الواقعة غير الحقيقية، الاساطير هي الخرافات والاكاذيب"[1].

ووردت في القرآن الكريم قال تعالى.

" وقالوا اساطير الاولين اكتتبها فهي تملى عليه بكرةً واصيلا"[2].

ب : اصطلاحاً:

ورد تعريف الاسطورة على انها: "هي معلومات قصصية تدور حول المعتقدات الميتافيزيقية أو أصول الكون أو المؤسسات الاجتماعية أو تاريخ شعب من الشعوب، ووظيفة الأسطورة لأبناء المجتمع هي تسجيل وعرض للنظام الأخلاقي الذي بواسطته يمكن تنظيم وتشريع المواقف والأحداث الاجتماعية"[3]. فالأسطورة هي قصص لها غرض اساسي يتعلق بعملية الحفاظ على النظام الاخلاقي والعادات والتقاليد لمجتمع ما. فالأسطورة هي "نظام فكري متكامل، أستوعب قلق الإنسان الوجودي وتصوفه الأبدي لكشف الغوامض التي يطرحها محيطه، والأحاجي التي يتحداه بها النظام الكوني المحكم الذي يتحرك ضمنه"[4]. اي انها ترتبط بأفكار الانسان وقلقه تجاه الكون المحيط به.

ج: التعريف الإجرائي:

الاسطورة: هي عبارة عن نص مقدس ولكن لدى الاقوام الذين يؤمنون بها، وتكون ابطالها لآلهة او انصاف الالهة، وتكون مهمتهم في انقاذ البشرية من الكوارث والتغلب على الشر، في مكان وزمان غير معلومان.

سادسا: تحليل العينة:

الفيلم الاسطوري: الهة مصر(2016)

الفصل الثاني/ الإطار النظري

المبحث الأول: البنية الدرامية للأسطورة

على الرغم من كون الاسطورة فناً سردياً الا انه يعتمد على البناء الدرامي الارسطي في عملية اتمام الافعال والتعريف بالشخصيات الاسطورية، فضلا عن المكان والزمان الاسطوري، فالأسطورة عند تحويلها الى الفيلم السينمائي عبر معالجات عديدة تعتمد البناء الدرامي في تجسيد الافعال، فالسينما تعتمد على الصورة المتحركة والتي "هي وسط مرئي ينقل على النحو درامي الاحداث الرئيسية في قصة ما و(بعض) النظر عن نوع القصة لابد ان يكون للسيناريو بداية ووسط ونهاية"[5]، وهذا ما يجعل البناء الدرامي ضرورة عند المعالجة السينمائية للأسطورة، من هنا نلاحظ ان اي عمل كان سينمائي او تلفزيوني يحتوي على اساسيات البناء الدرامي ومن خلالها يتم عرض الاحداث والافعال

---

[1] احمد مطلوب، معجم النقد العربي القديم، بغداد: دار الشؤن الثقافية العامة،1989، ص166-177.

[2] القرآن الكريم، اية رقم (4).

[3] دينكن ميتشيل ، معجم علم الإجتماع ، ت احسان محمد الحسن ، بيروت ،دار الطليعة للطباعة والنشر ، 1981، ص148.

[4] فراس السواح، الاسطورة والمعنى، دراسات في الميثولوجيا والديانات المشرقية، دمشق، دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة،ط2 ،2001، ص15.

[5] سد فليد، السيناريو، ت سامي محمد، بغداد، دار المأمون للترجمة والنشر،1989، ص23.

بشكل درامي على المشاهد لأي فكرة او موضوع أذ انها "ترتيب خطي لأحداث متصلة يقود إلى حل درامي"[1].

اولاً: الفكر

يمثل الفكر اساس البناء الدرامي، لأنه الثيمة الفلسفية التي ينهض عليها العمل الفني، او ما يريد المخرج ايصاله الى المتلقي، الفكر في الاسطورة ذا خصوصية ترتبط بطبيعة الاحداث الاسطورية، او الافكار التي ترتبط بالنشوء او الحياة والموت او البعث من الموت، وقتال الالهة وغيرها من الافكار التي تظهر في الاسطورة، اذ "ان تفكير البشر الذين نسميهم بالبدائيين هو تفكير اقل مستوى (او ناقص) من التفكير العلمي"[2]، لذا فان الاسطورة تتميز بأفكار لا ترتبط بحقيقة الحياة، بل انها تسعى الى افكار الخلود، وغيرها من الافكار التي غالبا ما تعتمد على حلول اسطورية لا علمية، لذا فان التفكير غير العلمي هو السائد، الا ان الاسطورة في الوقت نفسه تسعى الى ان تعكس جزءً من تاريخ امة ما في مرحلة زمنية غير معلومة، وتتميز الافكار في الاسطورة بكونها مقدسة لأنها تتناول الالهة، او المعتقدات، او ما فعله الاجداد، لذا فان الافكار ترتبط بقدسية الاسطورة نفسها، وهذا ما يجعل الافكار في الاسطورة ابدية ويمكن فهمها بصرف النظر عن الزمن الذي تنتمي اليه، فـ "الاسطورة هي حكاية مقدسة ذات مضمون عميق يشف عن معانٍ ذات صلة بالكون والوجود وحياة الانسان"[3].

ثانياً: الحبكة

تعد الحبكة هي العنصر الاكثر اهمية في عملية قص الاحداث، لأنها تعتمد العلاقات السببية التي تربط الاحداث والتي تجعلها وحدة واحدة، فالحبكة انطلاقات من الطرح الارسطي "هي الجوهر الاول في التراجيديا بل لها في منزلة الروح بالنسبة للجسد الحي"[4]، فالحبكة هي المحرك الاساس للأحداث، وهي التي تجعل من الاسطورة ذات بناء موحد غير مفكك، فيجب ان تكون الافعال مترابطة ببعضها البعض، وتقود احداها الى الاخرى، ومن دون حبكة لا يمكن لنا قص احداث متسلسلة، والحبكة هي الاطار العام للحدث ويجب ان يتضمن هذا الاطار شخصية او شخصيات اساسية في موقف ما وتسير الاحداث باتجاه "التعقيد حيث تضطر الشخصيات للقيام بأشياء معينة مما يؤدي الى خلق سلسلة من الازمات والمصاعب التي ما تسير الامور تعقيداً التي تصل الى الذروة الدرامية"[5]، وهذا ما نراه في البناء الاسطوري حيث تكون الاحداث مرتبطة ببعضها ويقود احدها الى الاخر.

ثالثاً: الشخصية

الشخصية عنصر لا غنى عنه في الدراما والاسطورة، لان الشخصية هي من يقوم بالفعل، وهي من تطور احداثه من خلال الصراع الناتج بين الشخصيات، اذ "ان تعرفنا على شخصيات المسرحية لا يتم من خلال التوصيف والرواية فحسب وانما يتم ايضا في المحل الاول من خلال الاحداث التي يقومون بأدائها والتي تحدد خصائصهم وطبائعهم"[6]، وتتميز الشخصية الاسطورية عن

---

(1) نفس المصدر، ص 26.

(2) كلود ليفي شتراوس، الاسطورة والمعنى، ت شاكر عبد الحميد، بغداد، دار الشؤون القافية العامة،1986، ص19.

(3) فراس السواح، الاسطورة والمعنى، دراسات في الميثولوجيا والديانات المشرقية، دمشق، دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة،ط2 ،2001ص14.

(4) ارسطو، فن الشعر، ، ت شكري عياد ، القاهرة ، دار الكاتب العربي للطباعة والنشر، ب.ت، ص144.

(5) احمد عبد العال، واخرون، السيناريو، بغداد، وزارة التربية، مطبعة الشركة العامة للتبوغ والسكائر،2012، ص 48.

(6) ارسطو، فن الشعر، المصدر السابق، ص 117.

عن الشخصية في الدراما بشكل عام، وخصوصية هذا التميز يظهر بالدرجة الاساس على مستوى الوظائف والبناء الشكلي، لان الشخصيات في الاسطورة تتميز بكونه آلهة او انصاف الهة، شخصية قد تعيش للابد وتنهض من الموت، شخصية قد تطير وتقاتل العمالقة، اذ يلعب الآلهة وأنصاف الآلهة الأدوار الرئيسية في الاسطورة، فإذا ظهر الانسان على المسرح الاحداث او داخل فضاء الصورة السينمائية، فأنه كان ظهوره مكملا لا رئيسيا، وهذا ما يجعل من الشخصية الاسطورية ذات خصوصية، فالبطل الاسطوري ليس انساناً اعتيادياً، انه اله او ابن لأله، وله مهمة غاية بالخطورة لا تتعلق بأمانيه الشخصية وما يريده بل تتعلق بمصير الانسانية بشكل كامل، وهنا تكون الافعال على مستوى المهمة التي كلف بها، انه فرد يريد انقاذ البشرية، لذا يكون السفر والدخول الى اعماق البحار، او الغابات المسحورة جزء اساسياً من افعاله، وكذلك قتال العماليق والوحوش للوصول الى هدفه.

رابعاً: الصراع

الصراع هو القوة الدافعة لتطور الاحداث، وبدون صراع لا وجود للدراما، او حتى الاسطورة، فالصراع الذي ينشأ ما بين الشخصيات يجعل من الاحداث تتطور بأكثر من خط درامي وسردي ويقود الى ايجاد نوع من الترقب والتشويق والشد، فلا بد من وجود اهداف مختلفة واماني مختلفة وهذا الاختلاف يقود الى الصراع، ان يصبح لديك مجموعة من الشخصيات الحقيقية يكون عملك التالي هو "توريط الشخصيات في مواقف ومشاكل تبدو عسيرة الحل يجب ان يقف في طريقهم شخص ما او شيء ما يجب ان يكون هناك صراع و أذا لم يكن هناك صراع ذو قيمة فلن تكون هناك قصص للأفلام السينمائية او التلفزيونية لأن الصراع فقط هو الذي يستطيع ان يولد حدثاً"[1].

خامساً : اللغة

واللغة هي الجمل الحواري التي تنطقها الشخصيات، وهي تعبر عن حقيقة كل شخصية، فاللغة وكيفية استخدامها من قبل الشخصيات مهم في التعرف على مستوياتهم الاجتماعية والاقتصادية، وهوياتهم، وغيرها من المعلومات المهمة التي لابد من التعرف عليها، فاللغة هي عملية "التعبير عن افكار الشخصية بواسطة الكلمات وجوهرها هو نفسه في كل من الشعر والنثر"[2]، وبدون اللغة تبقى الشخصية غامضة ولا يمكن التعرف على افكارها وما تريد الوصول اليه، فاللغة هي من يمنح المتلقي القدرة على فهم تصرفات الشخصية وافكارها.

وسواء اكانت دراما ام اسطورة تبقى اللغة مهمة لأنها تقدم لنا الكثير من المعلومات وتكثف الاحداث وتعمل بطريقة بلاغية واستعارية، رغم ان الاسطورة تنتمي الى نفس الفئة او الجنس التي تنتمي اليها اللغة فأن اللغة في حقيقة الامر تكون جزءا فقط في النص الاسطوري واللغة في الاسطورة "تظهر بعض الخصائص النوعية الخاصة هذه الخصائص النوعية يمكن ان توجد فقط فوق المستوى اللغوي المعتاد اي انها تكشف عن ملامح اكثر تعقيدا من تلك التي يمكن ان توجد في اي نوع اخر من التعبير اللغوي"[3].

سادساً: الزمان

للزمان خصوصية في المعالجة السينمائية للأسطورة، فالزمان عنصر لا يمكن التعبير عن نفسه الا من خلال عمل باقي عناصر الوسيط السينمائي، والفن السينمائي يتعامل مع الزمن بطرق شتى، سواء على مستوى المعالجة السينمائية لزمن الاسطورة كبنية عرض او ما تعرضه الاسطورة

---

[1] لويس هيرمان، الاسس العلمية لكتابة السيناريو للسينما والتلفزيون ، ت مصطفى محرم ، القاهرة ، رؤية للنشر والتوزيع،2015، ص54.

[2] ارسطو، فن الشعر، المصدر السابق، ص115.

[3] كلود ليفي شتراوس، الاسطورة والمعنى، المصدر السابق، ص7.

من زمن، وبطبيعة الحال تكون المعالجة السينمائية مرتبطة بزمن اللقطة، لأنها "وحدة البناء الرئيسية في السينما هي اللقطة التي تستطيع أطاله او تقصيره بدقة اكبر"[1]، لذا فأن زمن الاحداث او زمن الافعال لابد من تجسيده عن طريق اللقطات، والمشاهد، فهناك افعال او أحداث يتم الاشارة لها، في حين تتطلب احداث او أفعال معينة التعامل معها بتفاصيلها الدقيقة، وعلى العموم الزمن في الاسطورة يخضع لسلطة الاسطورة والافعال المقدسة فيه، اذ "تجري احداث الاسطورة في زمن مقدس هو غير الزمن الحالي ومع ذلك فإن مضامينها اكثر صدقا وحقيقية بالنسبة للمؤمنين"[2].

سابعاً: المكان

هناك خصوصية في التعامل مع المكان في الاسطورة، وسبب هذه الخصوصية ان المكان الاسطوري مقدس ويحتوي على شخصيات مقدسة، وهو ما يعني وجود طاقة روحية مهيمنة على تفاصيله، لذا كانت المعالجات السينمائية للمكان الاسطوري مرتبطة بهذه الطاقة الروحية، طالما ان الشخصيات المشاركة في الاحداث هي الهة او انصاف الهة، وهو بطبيعة الحال يختلف عن المكان الدرامي او حتى المكان الروائي، و "من المؤكد ان السينما هي اول فن استطاع بهذا القدر من الاكتمال ان يحقق لنفسه السيطرة على المكان"[3]، لان السينما تصنع المكان وتجعل منه عنصراً فاعلاً ومشاركاً في الاحداث وليس مجرد مكان يحتوي او يحتضن الاحداث الدرامية التي تجري وسطه، فالمكان هو عنصر مشارك يمنح المتفرج العديد من المعلومات ويفسر له الافعال ويكشف له عن الافكار، لذا لجأ صانعو الافلام الى صياغة الاسطورة سينمائية من خلال التأكيد على المستوى "التركيبي والدلالي بطريقة تعبيرية تنبع من ذاتية الفنان ليتم من خلالها تأويل موضوع الاسطورة التي تميزت بإعطاء المكان خصوصية السعة"[4].

المبحث الثاني/ لغة الصورة في الفيلم الاسطوري

تعد الصورة الوسيلة الاساسية التي ينهض عليها الخطاب السينمائي، وهذا ما يجعلها نصاً مثقلاً بالمعلومات والافكار، نص يمكن قراءته وتفكيكه، نص يمتلك القدرة على التأويل والكشف عن افكار مضمرة وظاهرة، هذه البديهيات التي تمثل منطلقات فكرية لقراءة الصورة وهو ما يجب ان تكون عليه الطبيعة الاشتغالية لعناصر لغة الوسيط السينماتوغرافي من اجل بناء الصورة بصرف النظر عن طبيعة الموضوع المعالج مرئيا، لان تفاصيل الصورة يجب ان تسرد لنا حقيقة الموضوع او الاحداث الدرامية التي تعبر عنها، فالصورة "مسؤولة عن صراع الرؤية والوعي به لتحقيق رؤية شاملة لحقيقة تائهة حتى لحظة انبثاقها من حواس الفنان لتصبح صورة فنية تحمل فعل اللحظة ومنطقها واسرار تحققها نجده يتوازى في مختلف اوجه الفن و لأي مرحلة اذن فالحقبة تمنح الشكل طابعه ومضمونه لكن الطاقة التي تصهر الشكل والمضمون وترفعهما الى مستوى رفيع"[5]، ولذا نرى ان طبيعة بناء الصورة انطلاقا من عناصر لغة الوسيط تتأثر وتتكيف مع خصوصية الموضوع

---

(1) لوي دي جانتي ، فهم السينما ، ت جعفر علي، بعداد ، دار الرشيد للنشر،1981، ص360.
(2) فراس السواح، الاسطورة والمعنى، المصدر السابق، ص13.
(3) مارسيل مارتان، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة، ت فريد المزاوي، دمشق، منشورات وزارة الثقافة- المؤسسة العامة للسينما،2009، ص217.
(4) ماهر مجيد ابراهيم ، التناص الاسطوري في السينما العالمية ، بغداد ، مطابع دار الشؤون القافية العامة ،2011، ص77.
(5) هربرت ريد، معنى الفن، ت سامي خشبة، بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، 1986، ص7.

تحديدا، لان عملية الابداعية للصور وعلى تحليل "معطيات الواقع بعد اختراق ظواهره لإعادة صياغة واقع تخيلي افتراضي اخر موازٍ له من خلال الصورة التخيلية"[1].

توظيف الة التصوير:

الة التصوير هي الوسيلة السينمائية الاولى، سواء في عملية السرد ام تسجيل ما يقع امامها، وتمثل الة التصوير العنصر الاول من عناصر اللغة السينمائية، بفضل ما يمتلكه هذا العنصر من تقنيات تمكنه من متابعة الافعال والشخصيات المعروضة امامه، خصوصا وان كل تقنية تمتلك القدرة على تغيير دلالة الافعال، او حتى التعبير عن الشخصيات دون ان تنطق هذه الشخصية باي كلمة، فعلى سبيل المثال يرى الباحث ان حجوم اللقطات، احد اهم التقنيات التي تعبر عن المسافة الفاصلة ما بين الة التصوير والجسم المراد تصوير، فاللقطة القريبة على سبيل المثال يمكن لها تضخيم حجم الشيء مئات المرات، فما يبدو تفصيلا صغيرا يصبح بحجم شاشة العرض، في حين يكون حجم اللقطة المتوسطة والتي تجمع شخصية او ثلاثة مهمة جدا في المشاهد الحوارية، واخيرا اللقطة العامة، والتي تمثل لقطة تأسيسية للمكان، لأنها تكشف عن تفاصيل المكان.

توظيف المكان الاسطوري:

يعد المكان من العناصر الاساسية في الوسيط السينماتوغرافي، فالشخصيات تعيش وتتحرك وتمارس افعالها في المكان، والاحداث تتجسد في المكان والزمن يعبر عنه عن طريق المكان، لان "بإمكاننا ان نفرغ الصورة المرئية من أي حقيقة الا من حقيقة واحدة هي المكان"[2]، هذا العنصر هو الوعاء الذي يحتوي الشخصيات والاحداث والافعال، هو بنية متكاملة يمكن ان تكشف عن المعلومات وتعبر عن الافكار، فالسينما هي فن المكان، والقدرة على تجسيد المكان وتضمينه بالأفكار والدلالات، ويعد المكان "هو الشكل العام الجوهري للحساسية في السينما باعتبارها فنا بصرياً"[3]، ومن خلاله تنطلق الاحداث وتتصاعد وتيرة الصراع داخل العمل وصولا للنهاية، انه يعبر عن افكار الشخصية ونفسيتها، وهو فاعل يشارك في الاحداث ويمنحها العمق والوجود، فلم يعد المكان "مجرد خلفية تقع فيها الاحداث الدرامية انه عنصر شكلي وتشكيلي من عناصر العمل الفني واصبح تفاعل العناصر المكانية وتضادها يشكلان بعداً جمالياً"[4].

توظيف الزمن الاسطوري:

يلعب الزمن دوراً مهماً وحاسماً في مجريات العمل السينمائي بل هو من المسلمات التي تقف جميع عناصر اللغة السينمائية تحت هيمنته، فأن الاحداث تتقدم من خلاله وتنتهي الصراعات من خلال مدة انفاذه، "الزمان عنصر ضروري لبناء الحدث وبالتالي تحديد شروط هويته وبدون العنصر الزمني لا يكون الحدث"[5]، وعلى العموم، فان الزمن في الفن السينمائي، يمتلك حضوره الفاعل على على مستوى بناء الصورة المرئية، لذا فان عملية التعبير عنه مرتبط بجميع عناصر لغة الوسيط، فكل عنصر له امكانية التعبير عن الزمن هذا ما جعله مهيمناً على مستوى الاحداث الفلمية، وهناك اشكال للزمن يمكن تحديدها على مستوى الفيلم السينمائي وهي على النحو الاتي:

---

(1) مصطفى ناصيف، الصورة الادبية، مصر، دار مصر للطباعة، 1958، ص80.
(2) اندريه بازان، ماهي السينما، ج2، ت ريمون فرنسيس،القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية ، 1968، ص126.
(3) مارسيل مارتان، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة، المصدر السابق، ص225.
(4) مجموعة من الباحثين، جماليات المكان، الغرب ،الدار البيضاء دار قرطبة للطباعة والنشر، ط2، 1988، ص3.
(5) شفيقة بستكي، هوية الحدث والزمان ، الكويت ، جامعة الكويت، المجلة العربية للعلوم الانسانية، العدد السابع، المجلد الثاني، صيف، 1982، ص4.

1. "الزمن المادي: هو الذي يستغرقه حدث ما عند تصويره وعرضه على الشاشة.
2. الزمن النفسي: هو الانطباع العاطفي والذاتي عن الأمر الذي يشعر به المتفرج عن مشاهدة الفلم.
3. الزمن الدرامي: هو الزمن الحقيقي المضغوط الذي تستغرقه الأحداث عند تحويلها الى فلم سينمائي"[1].

توظيف السرد الاسطوري:

يمثل السرد بنية اساسية في الفيلم السينمائي، بسبب هيمنته على التحكم بجريان زمن الاحداث، في انساق زمنية خاصة، وعلى العموم تعد الة التصوير الوسيلة السردية الاولى، فالسرد هو قص أحداث مرتبة في تتابع زمني، وعملية سرد الاحداث في الخطاب السينماتوغرافي تعتمد على الة التصوير، بوصفها الراوي الاساس، ويمكن توظيف الراوي، اي الشخصية الرئيسية التي تقوم بسرد الاحداث الفلمية، وعلى هذا الاساس يكون السرد السينمائية هو ذلك السرد " الذي يتم فيه بناء القصة بواسطة تعاقب العلامات الايقونية التي تتحقق بواسطة الوسائل السينمائية"[2]، اذ يعتمد البناء الاسطوري على السرد في قص الاحداث، لان طبيعة المكان او الزمان في الاسطورة خاضعة لسلطة الالهة، وهي سلطة مطلقة تتحكم في الزمن، وهذا ما تفعله التقنيات السينمائية عند تعاملها مع الزمن من حيث التسريع الابطاء او العودة الى الوراء، وعندما يتم بناء السرد السينمائي لابد من التعرف على مفهومين في غاية الاهمية تقع عليهما مهمة عرض الاحداث المسرودة في الفيلم، المتن الحكائي والمبنى الحكائي، فالمتن الحكائي هو "مجموعة الإحداث المتصلة فيما بينها، والتي يتم إخبارنا بها خلال العمل ويعرض لنا حسب النظام الطبيعي، الوقتي والسببي للأحداث باستقلال عن الطريقة التي نظمت بها تلك الأحداث، أو أدخلت في العمل"[3]، وتشبه عملية سرد الاحداث في المتن الحكائي التجربة الحياتية التي تكون متوافقة مع السير الزمني صوب الامام، فيتم عرض الاحداث على اساس المتن الحكائي بشكل متسلسل يبدأ من البداية الحقيقة للأحداث وينتهي في النهاية الحقيقية له، اما المبنى الحكائي فهو يختلف من حيث توظيف الاحداث المسرودة عما هو في المتن الحكائي، فالمبنى الحكائي " يتألف من نفس الأحداث، بيد انه يراعي نظام ظهورها في العمل، كما يراعي ما يتبعها من معلومات تعينها لنا، ان مواد المتن الحكائي تشكل المبنى الحكائي مرورا بعدد من المراحل"[4]، فيتم التلاعب بالزمن، فقد لا تبدأ الاحداث من بدايتها الحقيقية وقد لا تنتهي في نهايتها، بل قد تكون النهاية هي البداية، او ان يتم سرد الاحداث بشكل متداخل، في انساق سردية.

توظيف الشخصية الاسطورية:

تتميز الشخصية الاسطورية بخواص متفردة تجعلها تختلف عن الشخصية الاعتيادية، لأنها في الغالب شخصيات لها مواصفتها متفردة، من حيث القوة، كما هو هرقل، او آخيل، او من حيث الذكاء، كما هو ادسيوس، او من حيث الضخامة والحيوانات المسخ، كما هو الحال في شخصيات العماليق والغوريلا او الجن والشياطين، او من حيث الالهة، اله البحر، فلكل شخصية اسطورية خواص شكلية مختلفة، وهذا ما اظهرته الافلام السينمائية الاسطورية التي كانت زاخرة بعدد كبير من الشخصيات الاسطورية، لذا فان الباحث حاول تحديد انواع الشخصية الاسطورة في الافلام السينمائية وعلى النحو الاتي:

---

(1) رالف سيتفنسون، جان ر. دوبري، السينما فناً ، ت خالد حداد ، دمشق ، المؤسسة العامة للسينما، 1993، ص111-112.
(2) يوري لوتمان، مدخل الى سيميائية الفلم ، ت نبيل الدبس، دمشق ، مطبعة عكرمة ، 1989، ص95.
(3) ابراهيم الخطيب، نظرية المنهج الشكلي ، بيروت ، مؤسسة الأبحاث العربية ، 1982، ص180.
(4) نفس المصدر، ص 180.

أ. شخصية الوحوش:

ان أسطورة الغوريلا المتوحشة وعشقها الوفي الدائم للمرأة الجميلة الشقراء مازالت مثيرة وفعالة في جذب ملايين المتفرجين، لقد خلق المخرج (بيتر جاكسون) عالماً مذهلاً من التفاصيل والكائنات على الجزيرة النائية. وسيبقى عالم السينما الكبير جداً أفضل طريقة ممكنة لنقل التجاوزات اللامنطقية التي يقوم بها العقل الإنسان بشكل متكرر، والخيال العلمي أو غيرها بشكل يسمح لنا برؤية أشكال عديدة من مخلوقات غريبة أو لا واقعية مثل الوحوش.

ب. شخصية البطل الاسطوري:

ويتميز البطل الاسطوري بقوة كبيرة وبناء جسماني ضخم، يمكنه من الانتصار على اعدائه والوصول الى اهدافه، كما "تتميز الشخصيات الاسطورية-بحكم منشئها اللاواقعي- بقدرتها على اثارة مخيلة صانع العمل الفني من اجل ايجاد علاقة منطقية بين الشخصية وأعمالها الاسطورية"[1]، ونرى ان الفيلم السينمائي غالبا ما يظهر البطل الاسطوري بكتلة عضلية كبيرة، كما هو الحال في شخصية (كونان)، او شخصية (هرقل)، او شخصية (طارزن)، وشخصية هذا البطل الاسطوري غالبا ما تكون مرتبطة بالإله، فهو اله او نصف اله، فشخصية "هرقل-في الاساطير اليونانية والرومانية هو ابن كبير الالهة زيوس، من الام البشرية الكمينا زوجة امفتيون. ويعبر هر قليس اقوى واشهر الابطال اليونانيين القدامى"[2]، ان طبيعة الافعال التي يقوم بها البطل الاسطوري تختلف كليا عن تلك الافعال التي يقوم بها الشخصية الاعتيادية، لان البطل الاسطوري يمتلك القدرة على تنفيذ الافعال الخارقة والوصول الى المستحيل، لأنه شخصية غير واقعية " شخصية غير مألوفة لأنها تمتلك بعض السمات التي تميزها وتجعلها متفردة في افعالها وسلوكياتها"[3].

جـ. شخصية الساحر:

تتميز هذه الشخصية بالقدرة على القيام بالأعمال السحرية، كطيران، او تحويل الانسان الى حيوان، او التحكم بحركة الشخصيات، ان الساحر قوة مطلقة، ومن الصعب السيطرة عليه، الا ان شخصية الساحر في الكثير من الاساطير هو شخصية مساعدة شخصية الشرير، لأنه وزيره او قائد يسعى للوصول الى كرسي الحكم، وعلى العموم نرى ان الشخصيات الشريرة، يقوم على الاستعانة "بالقوى الغيبية الخارقة كالسحر والكاهنة وكالآلهة والشياطين، بل وكالقوى الجسدية غير المحدودة"[4].

توظيف تقنيات المؤثرات في عملية المونتاج:

تعد المؤثرات الرقمية إحدى الحلول المهمة التي وجدت للقضاء على أغلب المشاكل التي قد تعترض المخرجين أثناء قيامها بعملية تجسيد السمات الخارقة للشخصية وأفعالها، أو غرائبية المكان في الأفلام الأسطورية، ونتيجة للتطور المستمر والثورة التكنولوجية التي نعيشها في عصرنا الراهن، والخيال المتجدد للعقل البشري فإن سعي الإنسان للابتكار والتجدد لم يقف عند حد معين، خصوصا البرامجيات التي تعمل داخل فضاء الوسيط السينماتوغرافي، حتى أصبح المستحيل ممكناً بفعل خلق

---

(1) ماهر مجيد ابراهيم ، التناص الاسطوري في السينما العالمية، المصدر السابق، ص84.
(2) ارسطو، فن الشعر، المصدر السابق، ص138.
(3) شعبان رجب الكحلي ، الفنطازيا في اداء الممثل ، بغداد ، مطبعة سيماء ،2016، ص 76.
(4) فاروق خورشيد، محمود ذهبي ، فن كتابة السيرة الشعبية ، بيروت ، مطابع اقرأ ، ط2 ،1980، ص 23.

عوالم خيالية، أو شخصيات مسخ ومتوحشة، وعملاقة، بشكل كلي داخل برامجيات الحاسوب، كما تعمل برامجيات الحاسوب في الاسراع ودقة تنفيذ عملية المونتاج، اذ "يتيح التجميع السريع للقطات لكي يعرف المخرج اولاً بأول الإجابة عن السؤال هل نجحت في تحقيق القصد الدرامي المنشود في المشهد وسوف تحل الكاميرات الرقمية محل تقنيات السينما والفيديو كمصدر اصيل للصورة كما سوف يتيح العملية الرقمية حذف اي عنصر من الصورة او إضافة عنصر اخر"[1].

مؤشرات الاطار النظري

1. تكشف المعالجات الاخراجية للأسطورة عن المكان، ليبدو مقدساً وذا دلالة على مستوى الافعال والاحداث والشخصيات.
2. يتم اعتماد معالجات اخرجية غير مألوفة للأفعال والشخصيات الاسطورية التي تقوم بأفعال خارقة للمألوف.
3. يتم الاعتماد على المؤثرات والمونتاج الرقمي في بناء الكثير من الاماكن والاحداث والافعال وحتى الشخصيات.

الفصل الثالث/ اجراءات البحث

أولا :ـ منهج البحث :ـ

أعتمد الباحث في إنجاز هذا البحث المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل الوصفي ، و الذي يعرف بإنه " وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة و تركيبها و عملياتها و الظروف السائدة و تسجيل ذلك و تحليله و تفسيره" ، إذ يوفر هذا الإجراء تحديد الكيفية التي تم بها المعالجة الاخراجة للأسطورة في الفيلم، و ذلك بتحليل العينة المختارة .

ثانيا :ـ مجتمع البحث :ـ

بالنظر إلى إتساع المساحة الزمنية لعينات البحث والتي تتضمن عدداً كبيراً جداً من الأعمال الدرامية الاسطورية السينمائية التي تباينت موضوعاتها الدرامية ، ارتأى الباحث ان يتخذ عينة قصديه ضمن مجتمع البحث تشتمل على فيلم سينمائي و الذي أعتمد في إنتاجه الموضوع الاسطوري الذي تم معالجته بصورة تمكن للباحث ان يقوم بتحليل عدد من المشاهد.

1-المعالجة الاخراجية للاسطورة.
2-ذات طرح فكري متقدم و حديث في المعالجة الاخراجية.
3-كونها قد أستوفت متطلبات البحث واهدافه.

ثالثا :ـ عينة البحث :ـ

تتكون عينة البحث مما يأتي :-

جودز أوف إيجبت (بالإنجليزية: Gods of Egyptفيلم الهة مصر يترجم كـ (آلهة مصر) هو فيلم اسطوري أسترالي صدر فبراير 2016 يتحدث عن الالهة القديمة لمصر، من إخراج أليكس برورياس وبطولة كل من نيكولاي كوستر والداو، برينتون ثويتس، شادويك بوسمان، إيلودي يونغ، كورتني إيتون، روفوس سيويل مع جيرارد بتلر و جيوفري راش. تم توزيع الفيلم في الشرق الأوسط تحت عنوان كيخز أوف إيجبت (بالإنجليزية: Kings of Egypt؛ يترجم كـ (ملوك مصر).

1- أن هذا الفيلم السينمائي ينسجم مع موضوعة البحث وأهدافه.
2- هذا الفيلم السينمائي تميز بجودة الصناعة والتقنية العالية والموضوع المتميز.

---

[1] **كين دانسايجر، تقنيات مونتاج السينما والفيديو ، ت احمد يوسف ، القاهرة ، المركز القومي للترجمة ، 2011، ص 567.**

4- يغطي هذا الفيلم السينمائي المساحة الزمنية لموضوعة البحث.
5- ملائمة هذه العينة مع متطلبات البحث .

رابعا :ـ أداة للبحث :ـ

لغرض تحقيق الموضوعية العلمية لهذا البحث فقد أرتأى الباحث وضع أداة و أستخدامها لتحليل العينة ، و لذا فأن الباحث سيعتمد على ما ورد من مؤشرات في الإطار النظري لأستخدامها كأدوات لتحليل العينة و المؤشرات هي :-

1- تكشف المعالجات الاخراجية للنص الاسطورة عن المكان، ليبدو مقدس وذا دلالة على مستوى الافعال والاحداث والشخصيات.

2-يتم اعتماد معالجات اخرجية غير مألوفة للافعال والشخصيات الاسطورية التي تقوم بافعال خارقة للمألوف.

3-يتم الاعتماد على المؤثرات والمونتاج الرقمي في بناء الكثير من الاماكن والاحداث والافعال وحتى الشخصيات.

خامسا :ـ وحدة التحليل :ـ

تقتضي" عملية تحليل العينة إستخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعالم"( )، لذا اتخذ الباحث المشاهد التي تم فيها المعالجات الاخراجية للاسطورة بشكل خلاق و مبتكر أتخذها كوحدة للتحليل في عينات البحث المنتقاة قصديا .

حيث سيقوم الباحث بتحليل : -

أ- اكثر المشاهر التي تم معالجة الاسطورة فيها.

ب- اكثر المشاهد التي تم معالجة الشخصيات والاماكن.

الفصل الرابع/ تحليل العينة

فيلم (الهة مصر GODS OF EGYPT)

تاريخ الصدور26 فبراير2016 (الولايات المتحدة)، **مدة العرض**207 دقيقة، **البلد**: الولايات المتحدة، **اللغة الأصلية**: انجليزية، **المخرج**: أليكس برورياس، **الإنتاج**: باسيل لوانيك، أليكس برورياس، **الكاتب**: مات سازاما، بورك شاربليس، **سيناريو**: أليكس برورياس، **مواقع التصوير**: سيدني، أوستراليا، **ستوديوهات**: سمت إنترتاينمنت، ثاندر رود بيكتيرز ، ميستري كلوك سينما، **تصوير سينمائي**: بيتر مانزيس جونيور، **موسيقى**: ماركو بيلترامي، **التركيب**: ريتشارد ليروير

البطولة:

نيكولاي كوستر والداو ، برينتون ثويتس ، شادويك بوسمان إيلودي يونغ ، كورتني إيتون ،روفوس سيويل ، جيرارد بتلر ، جيوفري راش

قصة الفيلم

تدور احداث الفيلم حول تنصيب حورس الاه على مصر من قبل والده (اوزيروس) الذي هو ابن الإله الاعلى اله الشمس (رع) وفي حفل تنصيب الاله (حورس) اله على مصر يدخل اخ اله (اوزيروس) الذي هو ايضاً اله ويدعى (ست) اثناء تنصيب (حورس) له على مصر، في هذه الحفلة التي اجتمع جميع اهلي مصر من ملوك والهه وايضاً من بشر في انتظار الههم الجديد (حورس) (اله السماء) يقوم (ست) بإيقاف الحفل ومن ثم يقوم بالسلام على اخيه وابن اخيه ايضا ويقوم بتقديم لهم (بوق) هديه الى (حورس) ومن ثم يقول الى (حورس) انفخ في البوق وعندما قام حورس بالنفخ في

البوق، واذا يقوم عدد من الجنود بالدخول الى داخل الحفل والاحاطة بالإلهة، هذه هي مكيدة من قبل (ست)، فينشب شجار بين (ست) واخيه (اوزيروس) وبعد ذلك يقوم (ست) بقتل اخيه (اوزيروس) فينهض (حورس) للانتقام لأبيه بمقاتلة عمه (ست)، تشتد وتيرة القتال ومن ثم يتغلب (ست) على (حورس) وينوي ست بقتل حورس ولكن تدخل الهة الحب بعدم قتل حورس ويكتفي (ست) بأخذ عيون (حورس) ويطلق صراحه، وبعد مدة من الزمن يقوم احد البشر بسرقة احد العيون التي هي عين (حورس) والتي كانت في مكان يصعب الى احد ان ينالها ولكن هو كان لديه حبيبة تعمل داخل القصر تدعى (زايا) التي قامت بسرقة الخريطة واعطائها الى حبيبها الذي يدعى (بنك)، وتبدأ الاحداث بعد عودة احد عيون حورس اليه في الكيفية التي يقوم بها في الانتقام من عمه (ست) واسترجاع الملك الذي سلبه منه وبعد مساعدة الالهة وايضاً البشر الى حورس في نهاية المطاف وبعد قتال ضارٍ بين (حورس) وعمه (ست) ينتصر (حورس).

المؤشر الاول: تكشف المعالجات الاخراجية للأسطورة عن المكان، ليبدو مقدساً وذا دلالة على مستوى الافعال والاحداث والشخصيات.

يظهر في مشهد البداية، وتحديداً في الدقيقة 2:50 وحتى دقيقة5:00، مدينة مصر هي في عظمتها في تلك المرحلة مبانٍ شاهقة والعمران المميز يكشف عن تقدم حضاري يسبق الشعوب الاخرى من تلك المرحلة، ويقع خلف هذا العمران والمباني الشاهقة، الاهرام التي تتوسط البناء المعماري، للدلالة على عظمة الهة مصر القدامى، كما تكشف لنا الصورة طبيعة الارض وخصوبتها التي تحيل الى طبيعة مصر ونهر النيل الذي يحدد هذا العمران الشاهق، وكذلك القصر الذي يبدو وكأنه مزين بجميع انواع التزين، ويتميز بدعاماته الشاهقة والمزخرفة بنقوش فرعونية وتدلى فوق السرير القماش الابيض الناصع دلالة على الروحانية والالوهية المقدسة لهذا المكان، وتحيط بجميع اركانه العبيد والحاشية التي تقوم بخدمة اله السماء ويظهر اسد تم اصطياده برمح ومعلق بجانب سرير وايضاً يتوسط القصر وبالتحديد بجانب سرير اله السماء(حورس) بركة ماء عذب يقوم حورس بالدخول فيه عندما ينهض من منامه في الصباح، دلالة على ان قام باصطياد هذا الاسد وقوته الالهية، من خلال هذا المشهد تم التعرف على الشخصيات التي تلعب الدور الاساسي في الاسطورة من خلال المكان وكشف عن قدسية هذا مكان من خلاله، فأن معالجة المكان بطريقة توحي بالقوة والقدرة اللاهية الاسطورية لوادي النيل.

وفي الدقيقة10 وعند تنصيب حورس اله على مصر يظهر لنا المكان الذي عبارة عن عمران لا يضاهيه اي عمران بعظمته الشاهقة واتساعه ودعاماته المرتفعة وايضاً الفضاء المتسع الذي يحوي عددا كبيرا من شعب مصر وايضاً توافد الهه من كل انحاء مصر لكي تقدم الهديا الى حورس تبريكاً له لتوليه الحكومة الهاً على جميع انحاء مصر فأن المعالجة كانت للمكان تدل على ان توحي بالعظمة والقدرة الشاملة على شعب مصر.

وفي المشهد دقيقة13 وبالتحديد عندما قام (ست) بقتال ابن اخيه (حورس) تتنقل الكاميرا لتظهر لنا اتساع المكان الاسطوري لكي يعطي لنا دلالة على القوة التي يتميز بها الالهة الأسطوريون عند القتال يتحول كل (ست) و(حورس) الى حيوانات قابلة للطيران والقفز، فأن الاسطوريون تقول ان حورس يضع فوق رأسه تاجاً منقوشاً عليه صقراً اما (ست) فيضع فوق رأسه شكل ثور، تمت المعالجة بتحويل الاشكال كليا أي ان حورس تحول الى صقر وله جناحان كبيران اما ست فقد تحول الى ثور بدون اجنحة ولكن له القدرة على القفز لمسافات، فيتحول المكان الى حلبة مصارعة بينهم بعد ان يهوي جزء كبير من القصر وتتساقط اجزاء منه جراء القتال بين (ست) (وحورس)، اما الدماء التي تسيل من الالهة، فأن الأساطير تتناقل ان دماء الالهة تختلف عن البشر الاعتيادين وحتى اجسامهم

تكون مختلفة بأطوالها وقوتها و ايضاً بقدراتها الخارقة ، فأن المعالجة الاخراجية التي تمت في اظهار بدل لون الدم الاحمر كان لوناً يشبه(ماء الذهب) للدلاله على قدسية صاحب هذه الدماء، وايضاً الاطوال تظهر واضحة في ان الإلهة وانصاف الالهة تمت معالجتها بشكل لافت من خلال اظهار الالهة بحجم اكبر من البشر الاعتياديين.

المؤشر الثاني: يتم اعتماد معالجات اخراجية غير مألوفة للأفعال والشخصيات الاسطورية التي تقوم بأفعال خارقة للمألوف.

في الدقيقة 15 عندما قام حورس بمواجهة عمه ست فأن الشخصيات تتحول الى حيوانات احدهما صقر والثاني ثور وأن حركاتهم وافعالهم غير مألوفة حتى الحمايات الذين موكل على عاتقهم الامن القصر فأنهم عبارة عن اشكال حيوانية او اشكال غريبة وافعالهم خارقة، نلاحظ في هذا المشهد الضربات التي تلقاها احدهم من الاخر فأنها تقوم بحطيم الدعامات الكبيرة التي يتكئ عليها القصر، ومن ثم تتحول الشخصيات الى القتال في السماء والبشر يذعر منهم خوفاً ويولون هاربين، في نفس المشهد نلاحظ ام حورس (يرويس) تقوم بالتحول الى امرأة ذات اجنحة كبيرة وتقوم بحماية زوجها (زويوريس) الذي اسقط قتيلا، وايضاً عندما قام ست باقتلاع عين حورس التي هي من زجاج، في الاسطورة تقول ان ست قام باقتلاع احد عيون حورس اليسرى لكي يكون غير مؤهل الى حكم مصر إذ يعتبرون عيون حورس اليمنى هي الشمس واليسرى هي القمر وبدون اي منها لا يمكن حكم مصر، وايضاً في الاسطورة ان حورس قام باقتلاع خصيتي عمه ست بعد ما قام ست باغتصابه قبل ان يقوم باقتلاع احد عيونه، تمت المعالجة لإخراجه بأن يقوم ست باقتلاع العيون اليمنى واليسرى لـ(حورس) ومن ثم العزم بقتله ولكن تدخل نفتيس الهة الحب بعدم قتل حورس، وتركه طليقاً و لكنه كفيف.

في الدقيقة 25 عندما قام بنك بتسليم العين الى حورس نلاحظ هنا قام حورس بأفعال غير مألوفة بوضع عينه التي هي من زجاج صوب وجهه لكي يرجع عينه في مكانها وتتم بالفعل، ويقوم حورس بالتحقيق مع بنك عن العين الاخرى برمي بنك بضربة واحد تلقيه مسافة جداً بعيدة ومن ثم يقوم بنك بأقناع حورس ان يقوم بدفن (زايا) مع الاحياء لكي يتم اعادتها اليه، نشاهد ان حورس ينادي اله الاموات (ابوبس) لكي يأخذ روح زايا مع الارواح فأن الالهة لها القدرة على مناداة جميع الالهة وامرتهم، اله الاموات ايضاً نشاهده له قدرة على التنقل بين العالم السفلي والكلام مع الاموات وايضاً بين عالم الاحياء.

وفي الدقيقة 32 عند نزول حورس مع بنك بعد القاء مع (رع) في السماء يبعث ست عدداً من انصاف الالهة لكي تقوم بقتل بنك بسبب سرقة عين حورس نلاحظ ان انصاف الالهة هم مجموعة من الوحوش على هيئة حيوانات كبيرة ولها قرون فوق رؤوسها تهاجم (بنك) ومن ثم يأتي حورس لكي ينقذ بنكاً من بين ايديهم ينشب قتال بين حورس وانصاف الالهة، الحركات والافعال التي يقومون بها هي افعال خارقة وغير مألوفة وخارقة التي تدل على شخصياتهم الاسطورية وايضاً قام حورس بتقطيع قسم منهم وقلع قرون البعض الاخر وقتلهم جميعاً الا واحداً الذي ركل حورس بصخرة من وراء ظهره مما أدت في اسقاطه في الماء.

في الدقيقة 70 نشاهد انصاف الالهة نساء اثنتان يمتطن افاعي كبيرة تطلق من فاهم النار الكثيف مصوباً بسم قاتل، تأتي هذه الانصاف الالهة الى حيث حورس وبنك للقضاء عليهم في المقبرة البشر التي هي كانت في يوم ما قصر الى والد حورس (اوزيويس) وقد قام ست بالعبث به وجعله مكاناً مهجوراً، يقوم حورس بقتل واحدة من الافاعي وألقائها من فوق الوادي الى الهلاك بفعل خارق حيث قام بالركوب على ظهر الافعى من الخلف ومن ثم قتل الامرأة التي على فوق الافعى والتي هي

تقوم بالتحكم بحركات الافعى ، ومن ثم تأتي (نفتيس) الهة الحب لإنقاذ حورس من الافعى الاخرى نلاحظ نفتيس بكلام منها الى الافعى وتأمرها ان تبتلع جسدها وتحرق جسدها مع من يقودها.

في الدقيقة 1:30:00 عندما قام(ست) بالاستيلاء على قلب اله وعقل اله وجناح اله وعين اله صبح له قوة لا تقهر ولا يستطيع احد من الالهة ان يقف امام (ست)، فبعد ذلك يقوم ست في الصعود الى رع لكي يأمره ان ينال الخلود في الارض ويرفض رع هذا الطلب، يحصل قتال بين رع وابيه (ست) يقوم رع بأطلاق لهب من نار على ست بكمية كبيرة جداً، يتقرب رع على ست ظناً منه انه مات لكن ست لم يمت وذلك لأنه اصبح يمتلك قوى عدد من الالهة وبهذا لم تأثر عليه قوة رع، يسحب ست العصى من رع ويطلق عليه لهيب النار ويلقيه من فوق العرش، وبهذا لم يستطع احد ان يقف امام قوة (ست).

المؤشر الثالث: يتم الاعتماد على المؤثرات والمونتاج الرقمي في بناء الكثير من الاماكن والاحداث والافعال وحتى الشخصيات.

في الدقيقة الاولى من بداية الفيلم تظهر لنا شخصيات خيالية تدل على عبادات الاسطورية القديمة مثلا يظهر شخصية (ابوبيس) وهو اله الاموات والحياة الاخرى على الجدران القصور وبيده عصاً يتضح فيما بعد انها عصا يقوم باقتياد الموتى الى الحاسب بها، كان التصوير سلوت اي اظهار الظلال على جدران المعابد.

في الدقيقة 2 تظهر لنا الكاميرا فوق مستوى النظر مصر والاهرام وايضاً نهر النيل على خارطة قديمة من المعدن ومن ثم عمل مزج بـ لقطة اخرى كأنها حقيقة في الواقع الذي تم تصويره، ولكن في الواقع ان هذا الواقع هو عوالم افتراضية تم عملهما من قبل(سمت إنترتا ينمنت ، ثاندر رود بيكتيرز ، ميستري كلوك سينما) وهم المسؤولون عن عمل العوالم الافتراضية والشخصيات الخيالية والمشاهد المتحركة في البرمجيات الحاسوبية، هذا المشهد نلاحظ وكأنه بالفعل داخل سوق من اسواق مصر القديمة ولكن تم لتصوير عن طريق الخلفية الخضراء ومن ثم تم اضافة المشاهد التي تم تصنيعهم مسبقا لهذا الغرض.

في الدقيقة 5 في مشهد القصر حيث يقوم (حورس) من فراشه ويدخل داخل حوض فيه ماء في وسط القصر فأن القصر تم تصنيعه من خلال التصنيع و النمذجة من خلال برمجيات خاصة، ونلاحظ عند دخول حورس في الحوض تأتي نساء من بشر يقومون بعمل مساج على كتف حورس ولكن اطوال البشر ليس كـ طول الهة وعند دخول نفتيس تظهر هذه الخدعة واضحة لأنها واقفة بجانب البشر وتأمرهم بالانصراف وتقوم هي بهذا العمل لـ حورس ، فأن الاساطير تقول اجسام الالهة تختلف عن الانسان البشري، فتمت معالجة هذه الاسطورة من خلال المؤثرات الرقمية واضافتها في المونتاج لكي تظهر في هذا الشكل.

في الدقيقة 13 عند قتال بين (ست) و(حورس) تتم انتاج هذا المشهد من خلال الاستديو الذي قام بعمل تغير الشخصيات الى اشكال حيوانية وسمات خارقة فمثلا الطيران او القفز لمسافات طويلة وحتى مشهد قتل (ست) اخيه (اوزيويس) فعند طعنه بالسيف في بطنه امام الجموع والملوك والالهة وانصاف الالهة يظهر لنا لون الدماء وكأنها (سائل ذو لون ذهبي) فأن الاساطير القديمة تقول بأن الالهة وانصاف الالهة دماؤهم تختلف عن دماء البشر، حتى مشهد قلع عين حورس في نهاية القتال وتظهر وكأنها زجاج متوهج في يد (ست)، ايضا في نفس المشهد والدة حورس(ايساس) يظهر لها اجنحة كبيرة وتقوم بحماية زوجها المقتول(ازيوييس)، فأن هذه الاجنحة تم صنعهما ايضاً من خلال هذه البرمجيات الحاسوبية.

في الدقيقة الدقيقة25 عندما تحول حورس الى صقر ذي اجنحة كبيرة لكي يقوم بالصعود الى اله (رع)، الاساطير القديمة عن وادي النيل تقول ان حورس يضع فوق رأسه تاجاً منقوشاً عليه صورة صقر، و(ست) منقوش علية صورة ثور فأن المعالجة الاخراجية قام بتحويل الشخصيات الى حيوانات مطابقة في اشكالها وصفاتها النقوش التي وضعت على رؤوسهم كما مكتوب في الاسطورة ، تمت هذه ايضا من خلال المؤثرات الرقمية الخاصة، حتى مشهد الطيران تم من خلال الاستديو و عرش (رع) مع السفينة التي تجول في السماء وتحتوي انهار وسلالم وعجلات تقوم بتحريكها حول الارض شكل وهيئة رع ايضا تتحول الى كتلة من نار وله القابلية بتغير حجم جسمه الى اضعاف حجمه الحالي هي ايضا من قبل المؤثرات والتصنيع والنمذجة التي تم العمل بهم مسبقا وبعد ذلك تم الربط من خلال المونتاج مع المشاهد التي صورت في الاستديو لكل تظهر متجانسة.

اولا : النتائج :

1. تمتلك الشخصية الاسطورية قوى خارقة تمكنها من تنفيذ الافعال غير مألوفة كما تبين ذلك في عينة البحث في فيلم (الهة مصر).
2. شكل المكان مرتكز اساسي في المعالجات الخراجية في الفيلم الاسطوري فقد ظهر المكان على نوعين المكان الاول مصنع كلياً بواسطة برامجيات الحاسوب والمكان الثاني مكان واقعي مكيف لاحتواء الشخصيات والافعال كما تبين ذلك في عينة البحث في فيلم (الهة مصر).
3. تمثل برامجيات الحاسوب تقنية اساسية في تصميم وتنفيذ المسوخ او العماليق كما تبين ذلك عينة البحث فيلم(الهة مصر).
4. تتمركز المعالجة الاخراجية على الكيفيات التي يتم بها عرض الاحداث في تسلسل زماني يمثل خصوصية اسطورية يمكن تلمسها في السرد الصوري كما تبين ذلك عينة البحث فيلم(الهة مصر).
5. تبين ان للمعالجة الاخراجية دوراً في اظهار شخصيات غير موجودة في النص الاسطوري الحقيقي كما تبين ذلك عينة البحث فيلم(الهة مصر).

ثانيا: الاستنتاجات:

1. قد تعمل المعالجة الاخراجية في ايجاد حلول او إضافة بعض الاحداث غير الموجودة في بنية الاسطورة التي تم معالجتها صورياً.
2. انطلقت جميع الافلام السينمائية الأسطورية من مبدأ اظهار التراث برؤية إخراجية تحمل روح معاصرة.
3. ان سمات الشخصيات الاسطورية تختلف عن الشخصية الانسانية من حيث الافعال والحركات وايضاً البنية الجسدية وحتى دمائهم فأنهم يعتبرون الهة او انصاف الالهة.
4. ان الحكاية الاسطورية هي نصوص ادبية تعتبر مقدسة لدى الشعوب التي تؤمن بها.
5. ان طريقة المعالجة الاخراجية للأسطورة توضع ضوابطها حسب رؤية المخرج الايدلوجية والتي يعالجها في المؤثرات الرقمية في بناء المكان والشخصيات.

المصادر:

1. **القرآن الكريم.**
2. ارسطو، **فن الشعر**، ، ت شكري عياد ، القاهرة ، دار الكاتب العربي للطباعة والنشر، ب.ت.
3. أ.م. فورستر، **أركان القصة** ، ت كمال عباد ، القاهرة ، دار الكرنك، 1960.
4. الخطيب،ابراهيم ، **نظرية المنهج الشكلي** ، بيروت ، مؤسسة الأبحاث العربية ، 1982.
5. عبد العال، احمد، واخرون، **السيناريو**، بغداد، وزارة التربية، مطبعة الشركة العامة للتبوغ والسكائر،2012.

6. مطلوب، احمد، **معجم النقد العربي القديم**، بغداد: دار الشؤن الثقافية العامة،1989.
7. بازان، اندرية، **ماهي السينما**، ج2، ت ريمون فرنسيس،القاهرة ، مكتبة الانجلو المصرية ، 1968.
8. ميتشيل، دينكن ، **معجم علم الإجتماع** ، ت احسان محمد الحسن ، بيروت ،دار الطليعة للطباعة والنشر ، 1981.
9. دوبري ، رالف سيتفنسون، جان ر. ، **السينما فناً** ، ت خالد حداد ، دمشق ، المؤسسة العامة للسينما، 1993.
10.فليد، سد، **السيناريو**، ت سامي محمد، بغداد، دار المأمون للترجمة والنشر،1989.
11.كحلي، شعبان رجب، **الفنطازيا في اداء الممثل** ، بغداد ، مطبعة سيماء ،2016.
12.بستكي، شفيقة، **هوية الحدث والزمان** ، الكويت ، جامعة الكويت، المجلة العربية للعلوم الانسانية، العدد السابع، المجلد الثاني، صيف، 1982.
13.ابراهيم، عبد الله ، **بنية الرواية والفيلم ، قراءة في التناظر السردي**، مجلة أفاق عربية، العدد 4، بغداد ، دار الشؤون الثقافية العامة ، 1993.
14.خورشيد، فاروق، محمود ذهبي ، **فن كتابة السيرة الشعبية** ، بيروت ، مطابع اقرأ ، ط2 ،1980.
15.السواح، فراس ، **مغامرة العقل الأولى** – دراسة في الأسطورة ، بيروت ، دار الحكمة للنشر ، 1981.
16.السواح، فراس، **الاسطورة والمعنى**، دراسات في الميثولوجيا والديانات المشرقية، دمشق، دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة،ط2 ،2001.
17.عسكر، قصي الشيخ، **الاساطير العربية قبل الاسلام وعلاقتها بالديانات القديمة**، دمشق، دار معد للطباعة والنشر والتوزيع،2007.
18.شتراوس، كلود ليفي، **الاسطورة والمعنى**، ت شاكر عبد الحميد، بغداد، دار الشؤون القافية العامة،1986.
19.دانسايجر، كين، **تقنيات مونتاج السينما والفيديو** ، ت احمد يوسف ، القاهرة ، المركز القومي للترجمة ، 2011.
20.لوي دي جانتي ، **فهم السينما** ، ت جعفر علي، بعداد ، دار الرشيد للنشر،1981.
21.هيرمان، لويس، **الاسس العلمية لكتابة السيناريو للسينما والتلفزيون** ، ت مصطفى محرم ، القاهرة ، رؤية للنشر والتوزيع،2015.
22.مارتان، مارسيل، **اللغة السينمائية والكتابة بالصورة**، ت فريد المزاوي، دمشق، منشورات وزارة الثقافة-المؤسسة العامة للسينما،2009.
23.ابراهيم، ماهر مجيد ، **التناص الاسطوري في السينما العالمية** ، بغداد ، مطابع دار الشؤون القافية العامة ،2011.
24.مجموعة من الباحثين، **جماليات المكان**، الغرب ،الدار البيضاء دار قرطبة للطباعة والنشر، ط2، 1988.
25.ناصيف، مصطفى، **الصورة الادبية**، مصر، دار مصر للطباعة، 1958.
26.ريد، هربرت، **معنى الفن**، ت سامي خشبة، بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، 1986.
27.لوتمان، يوري، **مدخل الى سيميائية الفلم** ، ت نبيل الدبس، دمشق ، مطبعة عكرمة ، 1989.

1. A group of researchers, aesthetics of place, the West, Casablanca, Dar Cordoba Printing and Publishing, 2nd floor, 1988.
2. A.M. Forster, The Pillars of the Story, T. Kamal Abbad, Cairo, Dar Al-Karnak, 1960.
3. Abdullah Ibrahim, The Structure of the Novel and the Film, Reading in Narrative Symmetry, Arab Horizons Magazine, No. 4, Baghdad, House of General Cultural Affairs, 1993.
4. Ahmed Abdel-Al, et al., The Scenario, Baghdad, Ministry of Education, The General Tobacco and Cigarette Company Press, 2012.
5. Ahmed Wanted, The Dictionary of Ancient Arab Criticism, Baghdad: General Cultural Affairs House, 1989.
6. Andrei Bazan, What is Cinema, Part 2, T. Raymond Francis, Cairo, The Anglo-Egyptian Library, 1968.
7. Aristotle, Art of Poetry,, Shokry Ayad, Cairo, Dar Al Kateb Al Arabi for Printing and Publishing, p.
8. Claude Levi Strauss, Legend and Meaning, T Shaker Abdul Hamid, Baghdad, House of General Rhyme Affairs, 1986.
9. Dinkin Mitchell, Dictionary of Sociology, by Ihsan Muhammad Al-Hassan, Beirut, Dar Al-Tale'ah for Printing and Publishing, 1981.
10.Farouk Khorshid, Mahmoud Dahabi, The Art of Writing a Popular Biography, Beirut, Iqraa Press, 2nd edition, 1980.
11.Feld Dam, Al-Saiwar, T Sami Muhammad, Baghdad, Dar Al-Mamoun for Translation and Publishing, 1989.
12.Firas Al-Sawah, Myth and Meaning, Studies in Mythology and Levantine Religions, Damascus, Aladdin House for Publishing, Distribution and Translation, 2nd edition, 2001.
13.Firas Al-Sawah, The First Adventure of Mind - A Study in Myth, Beirut, Dar Al-Hekma Publishing, 1981.
14.Herbert Reed, Meaning of Art, by Sami Khashaba, Baghdad, General Cultural Affairs House, 1986.
15.Ibrahim Al-Khatib, Theory of Form Syllabus, Beirut, Arab Research Foundation, 1982.
16.Ken Dansiger, Film and Video Editing Techniques, Ahmed Youssef T, Cairo, National Center for Translation, 2011.
17.Louis de Ganti, Understanding Cinema, Jaafar Ali T, Adad, Dar Al-Rasheed Publishing, 1981.

18.Louis Hermann, The Scientific Bases of Screenwriting for Film and Television, Mostafa Muharram T, Cairo, Vision for Publishing and Distribution, 2015.
19.Maher Majeed Ibrahim, The Legendary Attribution in International Cinema, Baghdad, Press House of General Rhyme Affairs, 2011.
20.Marcel Martin, Cinematic Language and Picture Writing, Farid Al-Mazzawi, Damascus, Publications of the Ministry of Culture - General Film Foundation, 2009.
21.Mostafa Nassif, Literary Image, Egypt, Misr Printing House, 1958.
22.Qusay Al-Sheikh Askar, Pre-Islamic Arab Myths and their Relationship with Ancient Religions, Damascus, Dar Maad for Printing, Publishing and Distribution, 2007.
23.Ralph Stephenson, Jan R. Dupree, Cinema, Art, by Khaled Haddad, Damascus, General Organization for Cinema, 1993.
24.Shaban Rajab Al-Kahali, Al-Funtasiya in Actor's Performance, Baghdad, Samaa Press, 2016.
25.Shafiqa Bastaki, The Identity of the Event and Time, Kuwait, Kuwait University, The Arab Journal for Humanities, No. 7, Volume 2, Summer, 1982.
26.Yuri Lotman, An Introduction to Film Semiotics, T. Nabil Al-Debs, Damascus, Ikrimah Press, 1989.

توظيف النص الأسطوري في الخطاب السينمائي

م.م. انور عبد شاطي

(The use of the legendary text in the cinematic speech)

Anwar Abd Shati

Search Summary

Following the developments in the film and television drama industry, as a result of the overlapping of many scientific techniques, in particular the software computer, the topics are not more than the myths or the mythical are difficult or hard to implement and the embodiment because of find and not the events and personalities The extraordinary actions of the familiar, the science and the logic, the technology and the science were employed in the construction of the Cyclographic form, made this mediator with the ability to SIMDA, able to handle various subjects, and to express the most complex of human ideas, whether philosophical, mythical or fantasy in the visual construction of the image.

Like dealing with mythology has been a creative challenge since the beginnings of cinema and up to the present time, because of the intellectual richness and modernis within the myth, which means search for out-of-the-way wizards with the legend and offer it in a new form, in terms of implementation and use of digital techniques that enable the handling of the place and personality The legendary Act is an implementation level, in addition to the fact that the legend has a special character in its intellectual or philosophical depth or the fact that it is sacred when some of the nation's scholars have realized that the legend is rooted in artistic work, as they always refer to the facts alleged to have occurred a long time ago, the essence The legend lies in the story you tell. From what the researcher outlined the problem of researching the following question:

What are the The use of the legendary text in the cinematic speech?